

# 고령친화산업 현황과 정책 방향에 대한 고찰

## 요 약

한국은 실버경제의 영향력에 비해 고령친화산업의 발전이 상당히 뒤처져 있다. 또한 돌봄인력의 부족 및 의료비용의 증가 문제에 직면해 있다. 이것은 한국뿐만 아니라 미국, 영국, 일본, 중국 등 해외 주요국이 모두 겪고 있는 상황이다. 이 국가들은 한편으로 노인의 경제력 확대를 산업 육성으로 연결하고 다른 한편으로 돌봄인력 부족 및 의료비용 증가 문제를 완화하기 위해 정부 차원에서 고령친화산업을 첨단기술(에이지테크) 중심 산업으로 발전시키기 위한 지원 정책을 활발히 펼치고 있다.

실버경제의 영향력에 비한 고령친화산업의 더딘 발전과 해외 주요국의 활발한 에이지테크 산업 지원 정책을 볼 때 한국도 정부의 적극적인 정책 개입이 필요해 보인다. 그러나 2020년에 발표된 제4차(2021~2025) 저출산·고령사회 기본계획에 고령친화산업 관련 내용이 전혀 포함되어 있지 않고, 그간 시행해 오던 고령친화산업 육성사업 예산이 2024년에 전액 삭감되는 등 현재 고령친화산업 관련 정책은 사실상 부재한 상황이다.

차제에 에이지테크 중심의 고령친화산업 발전 정책을 종합적으로 기획할 필요가 있다. 우선 실버경제와 고령친화산업 개념을 명확히 구분하고 각각의 현황을 파악할 필요가 있다. 특히 고령친화산업의 경우 ‘노인을 주요 수요자로 하는’ 산업이라는 개념에 입각하여 그 범위와 대상을 명확히 설정함으로써 정책 대상을 분명히 할 필요가 있다.

그리고 일본과 중국처럼 고령친화산업과 관련되는 부처가 함께 협력하여 첨단기술 중심의 고령친화산업 발전을 위한 종합 계획을 마련·시행함으로써 고령화로 인한 사회적, 경제적 부담을 완화하고 동시에 고령친화산업을 신성장 산업으로 발전시킬 필요가 있다.

## 1. 서론

전 세계적으로 고령인구가 꾸준히 증가하면서 총인구에서 차지하는 비중도 늘어나고 있다. 2001~2021년간 전 세계 인구가 16억 7,850만 명 증가(+26.9%)하는 동안 65세 이상 인구는 3억 2,690만 명 증가(+75.2%)하여 65세 이상 인구 비중이 7.0%에서 9.6%로 증가하였다.<sup>1)</sup> 국제연합(UN) 기준으로 전체 인구에서 65세 이상이 차지하는 비율인 고령인구 비율이 7% 이상이면 고령화사회, 14% 이상이면 고령사회, 20% 이상이면 초고령사회로 분류된다. 전 세계가 2001년 고령화사회가 되었고 그 이후 점차 고령사회로 나아가는 중이다.

전 세계의 고령화를 주도하고 있는 국가들은 일찍부터 고령화가 진행되어 초고령사회에 이미 진입하였거나 진입을 앞두고 있는 일본, 미국, 영국, 독일 등 선진국들과 이들에 비해 고령화는 늦게 시작되었지만 그 속도가 매우 빨라서 역시 초고령사회 진입이 목전에 다가왔거나 멀지 않은

한국과 중국 같은 국가들이다(〈표 1〉 참조). 이 국가들에서 고령인구의 규모 확대와 이들의 소비력(Spending Power)<sup>2)</sup>의 증가는 고령친화산업이 성장할 수 있는 토대가 되고 있다.

고령화를 겪고 있는 주요 국가들은 고령친화산업의 성장 가능성을 전망하고 관련 산업 육성을 위한 정책을 펴고 있다. 우리나라도 지난 2000년 고령화사회에 진입하면서 고령친화산업의 차세대 성장동력으로서의 발전을 기대하고 2005년 저출산·고령사회 기본법, 2006년 고령친화산업진흥법을 제정하는 등 관련 산업 육성에 관심을 기울여왔다. 저출산·고령사회 기본법에서는 5년 주기로 “저출산·고령사회 기본계획”을 마련하도록 규정하고 있는데, 고령친화산업진흥법(제4조)은 이 기본계획 안에 “고령친화산업 발전계획”이 포함되도록 규정하고 있다.

그러나 고령친화산업진흥법이 제정된 지 17년이 지난 지금도 우리나라 고령친화산업은 새로운

〈표 1〉 주요국의 고령인구 비율

국가	65세 이상 인구 (2022년, 명)	고령인구 비율 (2022년, %)	고령화/고령/초고령사회 진입 시기 (연도)
일본	37,437,400	29.92	1970 / 1994 / 2005
독일	18,842,328	22.41	1932 / 1972 / 2009
영국	12,838,341	19.17	1929 / 1976 / 2026
한국	9,029,737	17.49	2000 / 2017 / 2025
미국	57,092,234	17.13	1942 / 2014 / 2030
중국	193,750,410	13.72	2001 / 2021 / 2033

자료: 한국보건산업진흥원(2023), “글로벌 고령친화정책 동향 및 전망”, Policy Issue Report, 2023-01호, p. 2.

1) United Nations(2022), *World Population Prospects 2022*, <https://population.un.org/wpp/>(접속일: 2024.6.18).

2) 구매력(Purchasing Power)과 유사한 개념으로 제품과 서비스를 구매할 수 있는 재력을 의미한다.

성장동력으로 발전하지 못하고 소규모 영세업체 중심의 낙후한 산업으로 남아있다.<sup>3)</sup> 이런 와중에 정부는 그동안 시행해 오던 고령친화산업 육성 사업의 예산을 2024년 전액 삭감하여 관련 사업이 폐지되었다. 고령친화산업 육성 정책의 성과가 미흡하다면 기존 정책과 사업의 효과에 의문을 제기하고 검토하는 것은 당연히 필요한 일이다.

3) 원시연(2024), "고령친화산업의 실태와 향후 대응 과제", 「이슈와 논점」, 제2189호, 2월 6일, 국회입법조사처.

그러나 이와 더불어 새로운 정책 방향에 대한 모색도 이루어져야 한다.

고령화 및 고령친화산업 관련 이슈는 한국뿐만 아니라 세계 주요 국가들이 직면한 글로벌한 문제이므로, 본고에서는 주요국들의 관련 동향을 살펴보고 우리와 비교하면서 향후 우리나라 고령친화산업의 정책 방향이 어떠해야 하는지 모색해보고자 한다.

## 2. 고령친화산업과 실버경제의 개념 구분

고령화는 경제, 사회, 문화 등 국가의 다양한 측면에 영향을 미친다. 이 가운데서 경제적 측면의 영향을 얘기할 때 한국에서는 주로 고령친화산업이라는 용어를 사용하고 영어권을 중심으로 외국에서는 실버경제(Silver Economy)나 장수경제(Longevity Economy)라는 용어를 일반적으로 사용한다. 고령친화산업과 실버경제, 장수경제의 개념은 인구 고령화를 사회의 부담으로만 인식하던 전통적인 개념 틀을 깨고 그것이 경제에 기여할 수 있다는 인식의 전환을 내포한다는 점에서 공통적이다. 그러나 고령화와 관련되는 경제적 측면을 볼 때 양자가 주목하는 지점이나 접근방법에서는 차이가 있다.

고령친화산업이란 “노인을 주요 수요자로 하는 제품·서비스를 연구·개발·제조·건축·제공·유통 또는 판매하는 산업”<sup>4)</sup>을 말한다. 여기서 주목할 지점은 노인을 주요 수요자로 하는 산업이라는

점이다. 예를 들어 의류산업의 총매출에서 노인층의 구매로 인한 매출이 30%라고 하자. 이것은 적지 않은 비중이지만 의류산업은 노인을 주요 수요자로 하는 산업이 아니기 때문에 고령친화산업으로 분류하지 않는다. 그러나 만약 산업을 더 세부적으로 분류했을 때 노인용 의류를 생산하는 산업이 있다면 이 산업은 고령친화산업으로 분류된다.

고령친화산업이 노인을 주요 고객층으로 하는 산업을 뜻하는 개념이라면 실버경제나 장수경제는 고령화로 인한 노인인구의 증가 및 노인의 소비력 증가가 (노인을 주요 고객층으로 하는 산업에 국한되지 않는) 산업이나 전체 경제에 미치는 영향을 보여주는 개념이다. 유럽연합 집행위원회(European Commission)는 실버경제를 “인구 고령화 및 50세 이상 인구의 고유한 요구와 관련

4) 고령친화산업진흥법 제2조(정의), 국가법령정보센터, <http://www.law.go.kr>(접속일: 2024.6.18).

되는 공공지출과 소비지출 증가로부터 발생하는 경제적 기회”로 정의한다.<sup>5)</sup> 장수경제는 미국의 시니어를 위한 대표적인 단체이자 미국 최대 비영리 단체인 미국은퇴자협회(American Association of Retired Persons, AARP)<sup>6)</sup>에서 사용하기 시작한 용어인데, “50세 이상 사람들이 시장에서 직접 구매하는 상품과 서비스, 그리고 이러한 지출로 인해 발생하는 추가 경제활동을 포함하여 50세 이상 사람들이 주도하는 모든 경제활동의 총합”의 의미로 사용된다.<sup>7)8)</sup>

5) European Commission(2015), *Growing the European Silver Economy*, p. 9.

6) 미국은퇴자협회(AARP)는 메디케어와 사회보장 같은 50세 이상의 사람들에게 영향을 미치는 문제에 초점을 맞춰 이들의 이익을 대변하는 미국의 비영리 이익 단체이다. 워싱턴 D.C.에 본부를 두고 있는 이 단체는 2018년 현재 회원이 3,800만 명 이상이고, 회원들에게 보내는 잡지와 전달물이 미국에서 가장 많이 발행되는 2개의 출판물일 정도로 영향력 있는 단체이다.

7) Jonathan Stevens and Joo Yeoun Suh(2019), “Longevity Economy: From Perceived Burden to Real Opportunity”, *THE JOURNAL*, AARP International, <http://doi.org/10.26419/int.00036.018>(접속일: 2024.6.18).

8) 실버경제와 장수경제가 완전히 동일한 개념은 아니지만 본 글에서는 양자를 구분하지 않으며, 이하에서는 실버경제로 단일하게 표현한다.

실버경제는 노인의 소비지출 및 노인과 관련되는 공공지출로 인해 발생하는 직접적인 경제활동 뿐만 아니라 그로부터 파생되는 간접적인 경제활동까지 포괄하여 고령화의 경제적 영향을 보여주는 개념이다. 앞서 의류산업의 예로 돌아가면, 의류산업은 고령친화산업으로 분류되지 않지만 실버경제에는 포함된다. 의류산업 총매출 가운데 노인층의 구매로 인해 발생하는 매출이 30%이므로, 그만큼 직접적으로 해당 산업의 부가가치 및 고용에 기여할 뿐만 아니라 공급사슬을 통한 파급효과를 통해 간접적으로 산업 및 전체 경제의 부가가치 및 고용에 기여한다. 따라서 실버경제와 고령친화산업의 규모는 서로 다른 것이 일반적이며, 경우에 따라 실버경제의 성장을 고령친화산업이 따라가지 못할 수도 있다.

한편, 고령친화산업이나 실버경제 모두 대상이 되는 노인층의 범위를 확정해야 하는데, 사회의 고령화 정도를 구분하는 65세 이상처럼 정해진 기준은 없다. 관련 연구나 조사에 따라 50세, 60세, 65세 이상 등 다양한 기준을 적용한다.

### 3. 노인의 소비력 증가와 실버경제의 위상 강화

실버경제 성장의 근간은 노인인구의 증가 및 이들의 소비력 증가이다. 이 두 요소가 작용하면서 노인들이 경제 및 소비에서 중요한 주체가 되고 있으며, 앞으로 그 역할이 더욱 커질 것으로 전망되고 있다. 미국은퇴자협회(AARP)의 추정에 따르면 글로벌 소비지출에서 50세 이상 노인집단이

차지하는 비중은 2020년에 이미 50% 수준이며, 2030년에는 54%, 2050년에는 59%로 꾸준히 증가할 것으로 전망된다.<sup>9)</sup>

노인의 소비지출 증가로 인한 경제적 영향을 파악하기 위해서는 실버경제의 규모를 추정해야 하는데, 관련 자료로는 대표적으로 세계 76개국을

대상으로 실버경제의 규모를 추정한 미국은퇴자 협회(AARP) 자료<sup>10)</sup>와 EU의 실버경제 규모를 추정한 유럽연합 집행위원회(European Commission) 자료<sup>11)</sup>가 있다. 여기서는 미국은퇴자협회

(AARP)의 자료에 근거하여 서론에서 살펴본 6개국을 중심으로 실버경제 현황을 살펴본다. <표 2>는 2020년과 2030년(전망치)에 대해 ① 50세 이상 노인들의 소비지출액 규모(국내) 및 전체 소비지출액 대비 비중, ② 50세 이상 노인들의 소비지출(국내+해외)로 인해 직·간접적으로 발생하는 GDP 효과 및 전체 GDP 대비 비중, ③ 50세 이상 노인

9) 미국은퇴자협회(AARP)는 고소득국, 중상위소득국, 중하위소득국, 저소득국 등 다양한 소득 단계의 국가들을 포괄하는 76개국을 대상으로 글로벌 소비지출액을 추정하였다. 이 76개국은 글로벌 GDP의 95%, 글로벌 고용의 79%를 차지하는 국가들이다. 소비지출액은 PPP 기준 값이며, 2020년 이후에는 인플레이션을 조정한 예측값이다. AARP(2022), *Global Longevity Economy Outlook: The economic contribution of people age 50 and older*, p. 21.

10) 미국은퇴자협회(AARP)는 노인의 소비지출로 인한 GDP 효과, 고용 효과, 노동소득 효과를 추정하였는데, 여기에는 A 국가의 50세 이상 노인들의 소비지출이 A 국가 내에서 유발하는 직·간접적인 파급효과 외에 외국의 50세 이상 노인들의 A 국가 제품 및 서비스에 대한 소비지출과 공급사슬을 통한 파급효과(대외효과)도 포함되어 있다. AARP(2022), *ibid.*, p. 9의 Figure 2 참조.

11) 유럽연합 집행위원회(European Commission)는 EU 국가를 대상으로 EU 실버경제의 규모를 2015년과 2025년(전망치)에 대해 추정하였는데, 이 경우에도 50세 이상 인구의 소비지출이 부가가치와 고용에 미치는 직·간접적인 효과를 추정하였다. 단, 미국은퇴자협회(AARP)와 달리 여기서는 50세 이상 노인들의 소비지출과 함께 국가가 노인에게 무료로 제공하는 재화와 서비스, 즉 노인 관련 공공부문의 직접 지출도 고려하였으며, 국경 간 소비지출과 공급사슬을 통한 파급효과(대외효과)는 고려하지 않았다. European Commission(2018), *The Silver Economy*.

<표 2> 주요국의 실버경제 현황 및 전망

국가 (2020년)	50+ 인구 비중 (%)	① 50+ 노인의 소비지출		② GDP 파급효과		③ 고용 파급효과		④ 노동소득 파급효과	
		금액 (십억 달러)	비중 (%)	금액 (십억 달러)	비중 (%)	일자리수 (천 개)	비중 (%)	금액 (십억 달러)	비중 (%)
일본	47.4	1,616	58.3	1,940	36.5	23,443	34.1	1,025	31.0
독일	44.7	1,310	59.5	1,569	34.5	13,017	31.2	900	30.3
영국	37.9	931	53.2	1,176	38.6	11,354	34.9	618	34.4
한국	39.7	516	52.0	696	29.7	8,114	30.2	369	26.1
미국	35.6	7,617	56.3	9,547	45.7	64,578	43.7	5,595	41.9
중국	32.8	4,522	49.6	5,152	21.0	161,416	21.5	2,439	18.8

  

국가 (2030년 전망)	50+ 인구 비중 (%)	① 50+ 노인의 소비지출		② GDP 파급효과		③ 고용 파급효과		④ 노동소득 파급효과	
		금액 (십억 달러)	비중 (%)	금액 (십억 달러)	비중 (%)	일자리수 (백만 개)	비중 (%)	금액 (십억 달러)	비중 (%)
일본	52.9	2,016	64.0	2,239	37.6	24,170	35.0	1,059	31.7
독일	46.0	1,509	60.9	1,863	35.9	13,329	32.7	1,015	31.8
영국	39.9	1,372	54.2	1,645	40.2	12,216	36.2	764	35.7
한국	48.7	885	60.6	1,023	31.7	8,698	32.5	490	28.2
미국	37.0	10,219	58.5	12,348	48.0	72,892	45.3	6,355	43.4
중국	39.2	8,202	56.9	8,937	24.0	178,579	24.0	3,717	20.8

자료: AARP(2022), op. cit., Appendix 4, pp. 42-51.

주: GDP 파급효과(②), 고용 파급효과(③), 노동소득 파급효과(④)에는 A 국가의 50세 이상 노인들의 소비지출(①)이 A 국가 내에서 유발하는 직·간접적인 파급효과 외에 외국의 50세 이상 노인들의 A 국가 제품 및 서비스에 대한 소비지출과 공급사슬을 통한 파급효과(대외효과)도 포함되어 있다.

들의 소비지출(국내+해외)로 인해 직·간접적으로 발생하는 고용 효과 및 전체 고용 대비 비중, ④ 이 같은 고용 효과로 인한 일자리에서 발생하는 노동소득 및 전체 노동소득 대비 비중을 보여준다.

이 6개국은 고령화가 상당히 진행되었거나 매우 빠르게 진행되는 국가들답게 50세 이상 노인의 소비지출액이 2020년 기준 해당 국가 전체 소비지출액의 절반 이상을 차지한다. 6개국 중 상대적으로 고령화가 늦게 시작된 한국과 중국이 50% 내외이고 일본과 독일은 60%에 근접한다. 2020~2030년간 노인의 소비지출액 비중은 독일, 영국, 미국에서는 1~2%포인트 정도 증가하는데 비해 한국, 중국, 일본은 각각 8.6%포인트, 7.3%포인트, 5.7%포인트로 크게 증가할 것으로 예상된다. 그 결과 2030년에는 한국도 그 비중이 60%를 넘어설 것으로 전망된다.

노인의 소비지출로 인해 직·간접적으로 발생하는 GDP 역시 상당한 규모에 달하는데, 이를 해당 국가의 전체 GDP 대비 비중으로 가늠해 보면 중국이 21%로 비교적 낮은 편이고, 나머지 5개국은 30% 이상을 차지한다. 특히 미국은 46%로 절반에

가까운 수준이고, 일본과 영국도 40%를 향하고 있다. 한국은 30%로 주요 선진국들에 비해서는 낮지만 그래도 높은 수준이다. 2030년에는 그 비중이 2020년 대비 1~3%포인트 정도 증가할 것으로 예상된다.

노인의 소비지출로 인해 직·간접적으로 발생하는 일자리도 해당 국가 전체 고용에서 상당한 비중을 차지하는데, 미국 44%, 중국 22%, 한국을 포함한 나머지 4개국은 30~35% 사이에 해당한다. 그리고 이러한 일자리에서 발생하는 노동소득이 해당 국가 전체 노동소득에서 차지하는 비중도 미국 42%, 중국 19%이고 나머지 4개국은 26~34% 정도를 차지한다. 2030년에는 고용 비중과 노동소득 비중이 2020년 대비 1~2%포인트 증가할 것으로 예상된다.

이상 고령화가 시작된 지 오래되었거나 그 속도가 상당히 빠른 주요 국가들을 중심으로 실버경제의 현황을 살펴보았는데, 한국을 포함하여 이 국가들에서 실버경제는 이미 상당한 경제적 역할을 담당하고 있으며 앞으로 그 위상이 더욱 커질 것임을 알 수 있다.

## 4. 실버경제에 비해 뒤쳐진 한국의 고령친화산업

한 국가에서 실버경제의 위상이 강화되더라도 그것이 곧바로 고령친화산업의 발전을 담보하지는 않는다. 앞서도 언급했듯이 실버경제의 확대와 고령친화산업의 발전은 관련성은 크지만 동일한 것은 아니다. 물론 고령화로 인해 노인인구가

증가하고 이들의 소비력이 늘어나면 노인용 제품 및 서비스 시장, 즉 고령친화산업의 시장도 커지게 된다. 그런데 이것은 전통적인 노동집약적 산업의 시장 확대가 될 수도 있고, 신기술을 접목한 신산업의 발전이 될 수도 있다. 돌봄산업을 예로

들어보자. 노인인구가 증가함에 따라 노인돌봄 시장도 커지게 되는데, 이러한 시장 확대가 저임금 인력에 의존하는 낙후한 돌봄산업의 양적인 확대에 머물 수도 있지만, 시장의 확대와 더불어 돌봄 산업이 로봇, AI, 디지털 헬스케어 등 첨단 기술을 활용하는 신산업으로 발전할 수도 있다.

그렇다면 한국의 고령친화산업 현황은 어떠한지 살펴보자.<sup>12)</sup> 보건복지부·한국보건산업진흥원은 2021년 기준 고령친화 제조업(용품, 의약품, 의료기기, 식품, 화장품)과 고령친화 서비스업(요양, 여가, 주거, 급식, 금융)을 대상으로 그 규모를 추정하였는데, 이에 따르면 우리나라 고령친화 제조업은 22조 3,000억 원, 서비스업은 50조 원으로 총합 72조 3,000억 원 규모이다.<sup>13)</sup>

〈표 3〉에서는 한국의 고령친화산업을 의료/의약산업, 돌봄산업, 생활산업 분야로 구분하여 제시하였다. 의료/의약산업과 돌봄산업은 공적 지출(국민건강보험 및 노인장기요양보험)과 민간 지출이, 생활산업은 민간 지출이 시장 규모를 결정한다.<sup>14)</sup>

12) 실버경제와 달리 고령친화산업의 시장 규모나 현황을 파악할 수 있는 국가는 드문데, 한국과 일본은 주요 산업 분야별로 시장 규모를 추정할 자료가 있다. 한국은 보건복지부·한국보건산업진흥원에서 2021년 한국의 고령친화산업의 규모를 추정하였으며, 일본은 미즈호기업은행산업조사부에서 2007년과 2025년(전망치)의 일본 고령친화산업 규모를 추정해 바 있다. 보건복지부·한국보건산업진흥원(2022), 「2021년 고령친화산업 제조·서비스업 실태조사 및 분석」; みずほ企業銀行産業調査部(2012), “特集:日本産業の中期展望-日本産業が輝きを取り戻すための有望分野を探る”, 「みずほ産業調査」, Vol. 39, No. 2. 참고로, 양국의 고령친화산업 범위가 일치하지 않아 시장 규모를 직접적으로 비교하기는 어렵다.

13) 보건복지부·한국보건산업진흥원(2022), ibid., p. 3.

14) 복지용구 18종에 대해서는 노인장기요양보험 대상자 중 장기요양기관에 입소하지 않은 수급자에게 일정 기준에 따라 급여가 지원되므로, 생활산업 중 용품산업에도 공적 지출이 일부 존재한다. 2021년 기준 복지용구 급여비 지급액은 약 2,377억 원이다. 용품산업 시장 규모에 비해 그 비중(5.9%)이 작기 때문에 용품산업을 민간 지출이 시장 규모를 결정하

고령친화산업의 전체 시장 중에서 의료/의약산업이 17.6%, 돌봄산업이 14.9%, 생활산업이 67.5%를 차지한다. 전체 시장의 3분의 2에 이르는 생활산업(48조 8,000억 원)은 국내 패션시장(2021년 43조 5,000억 원)<sup>15)</sup>보다 규모가 더 크다. 이것을 보면 한국의 고령친화산업에서 공공이 개입하는 분야보다 민간 분야가 훨씬 더 발전한 것처럼 보인다. 그러나 고령친화산업의 개념에 입각하여 산업별 시장 규모를 검토하면 한국의 고령친화산업이 발전했다고 보기는 어렵다.

우선, 고령친화 금융 서비스업이 35조 7,000억 원으로 전체 시장의 약 50%를 차지하는데, 이 가운데 96%(34조 3,000억 원)는 퇴직연금과 연금저축의 납입금이다. 노후소득을 위한 퇴직연금과 연금저축의 경우 수급은 노년기에 하지만 납입은 소득을 벌고 있는 청·장년기에 한다. 즉, 이 금융 상품들은 대상 고객층이 노인층이 아닌 청·장년층이고, 관련 지출도 청·장년기에 이루어진다. 따라서 이것이 ‘노인을 주요 수요자로 하는’ 고령친화 산업에 부합한다고 보기는 어려우며, 이를 감안하면 고령친화 금융 서비스업이 과대 추정되었다고 볼 수 있다.

그런데 이 문제는 고령친화 금융 서비스업에만 국한되지 않는다. 〈표 3〉의 산업에서 의약품, 의료기기, 식품, 화장품, 여가 산업의 경우 대상 고객층은 전 연령층이므로 이를 고령친화산업으로 분류하는 것은 적절하지 않다. 따라서 이 산업들의

는 산업으로 분류하였다. 복지용구 급여비 지급액 출처: <https://www.nhis.or.kr/announce/wbhaec11501m01.do>(접속일: 2024.7.16). 15) 의류, 신발, 가방 시장을 합한 규모이다. 한국섬유산업연합회, Korea Fashion Market Trend 2022 하반기 통계보고서, <https://investseoul.org/web/content.do?proFn=9992160>(접속일: 2024.7.22).

〈표 3〉 한국의 분야별 고령친화산업 규모 (2021년 기준)

분야	산업	시장 규모 (조 원)	비중 (%)	시장 규모 산출 기준
의료/ 의약 산업	의약품	10.9	15.1	의약품 품목별 고령자 소비 금액 기준
	의료기기	1.8	2.5	생산액 기준 고령자 소비 비중을 적용
	소계	12.7	17.6	
돌봄 산업	요양	10.5	14.5	고령자 장기요양 급여비 기준
	주거	0.2	0.3	노인주거복지시설의 수입액 기준(실태조사 실시)
	급식	0.1	0.1	고령자 대상 집단 급식소의 급식비(유료 급식) 또는 급식 예산(무료 급식) 기준(실태조사 실시)
	소계	10.8	14.9	
생활 산업	식품	4.5	6.2	생산액 기준 고령자 소비 비중을 적용
	용품	4.0	5.5	고령친화 용품으로 정의된 품목의 매출액 기준(실태조사 실시)
	화장품	1.1	1.5	생산액 기준 고령자 소비 비중을 적용
	여가	3.5	4.8	각 여가활동과 관련 있는 산업의 세부업종별 매출액 기준 고령자 소비 비중을 적용
	금융	35.7	49.4	각 금융 상품별 납입금(퇴직연금, 연금저축) 및 지급금(주택연금) 기준
	소계	48.8	67.5	
총액		72.3	100.0	
GDP 대비 비중		3.3%		

자료: 보건복지부·한국보건산업진흥원(2022), ibid., pp. 3-4; 한국은행 국민계정, <http://ecos.bok.or.kr>(접속일: 2024.7.16).

매출액이나 생산액에 고령자 소비 비중을 적용하여 산출한 시장 규모를 고령친화산업 시장 규모라고 보는 것도 적절하지 않다.<sup>16)</sup> 예를 들어 일본에서는 음식을 씹기 힘든 고령자를 위하여 특별 가공된 고령자용 가공식품과 고령자용 화장품 등 주요 대상 고객층이 노인층인 제품이나 서비스 시장이 확대되고 있다.<sup>17)</sup> 식품, 화장품, 여가 등의 산업에서 이런 경우를 고령친화산업으로 볼 수 있으며, 한국에서 그 시장 규모는 보건복지부·한국

보건산업진흥원(2022)의 추정치보다 훨씬 작을 것이라 짐작된다.

이와 같이 고령친화산업이 적절히 분류되지 않으면 고령친화산업의 실제 현황을 제대로 파악하기 어려우며, 산업 육성을 위한 정책 마련에도 어려움이 따른다. 고령친화산업의 분류 문제는 실버경제와 고령친화산업 개념이 제대로 구분되지 않고 양자가 혼재된 데서 비롯된다. 앞서 지적했듯이, 노인의 소비지출이 산업의 매출에서 차지하는 비중이나 산업 및 전체 경제의 부가가치와 고용에 직간접적으로 미치는 영향 등은 실버경제에 해당된다. 〈표 3〉의 10개 산업 중에서 요양, 주거, 급식, 용품 산업의 경우 노인을 주요 수요자로 하는

16) 원시연(2024)에서도 보건복지부·한국보건산업진흥원(2022)의 고령친화산업 분류의 문제점을 지적하고 있다. 원시연(2024), op. cit.

17) 일본의 고령친화 제품 및 서비스 사례들에 대해서는 문종철·김천근·성영웅(2024), 「고령친화산업 성장동력화를 위한 정책 방향」, 국민경제자문회의 용역보고서를 참조할 수 있다.

고령친화산업으로 볼 수 있지만 의약품, 의료기  
기, 식품, 화장품, 여가, 금융산업의 경우는 실버  
경제의 관점에서 고령화의 영향을 노인층의 매출  
비중을 통해 파악한 것이라고 볼 수 있다.<sup>18)</sup>

고령친화산업과 실버경제의 개념 구분에 입각  
하여 <표 3>의 한국의 고령친화산업 규모를 보면,  
72조 3,000억 원의 절반에 못 미치는 것은 분명하  
며 30% 이하일 가능성도 있다. 고령친화산업 규  
모를 72조 3,000억 원으로 추정했을 때 이것이  
GDP에서 차지하는 비중이 3.3%인데,<sup>19)</sup> 실제로는

1%대거나 그 이하일 가능성도 있는 것이다. 실  
버경제의 현황을 제시한 <표 2>에서 노인의 소  
비지출로 인해 직·간접적으로 발생하는 GDP 규  
모와 전체 GDP 대비 비중을 살펴보았는데, 한국  
은 GDP 대비 비중이 2020년 29.7%였다. 실버경  
제와 고령친화산업의 개념이 다르므로 이 양자의  
GDP 대비 비중을 단순히 직접 비교하기 어려움에  
도 불구하고, 위의 결과는 실버경제의 위상에 비  
해 고령친화산업의 발전이 상당히 뒤쳐져 있음을  
보여준다.

18) 단, 금융 서비스업에서 주택연금은 고령친화산업에 해당한다.

19) 2021년 명목GDP 대비 비중이다. 한국은행 국민계정, <http://ecos.bok.or.kr>(접속일: 2024.7.16).

## 5. 에이지테크 중심의 글로벌 고령친화산업 발전 동향

고령친화산업과 관련하여 가장 주목할 만한 글  
로벌 트렌드는 4차 산업혁명 기술이 고령친화산  
업의 다양한 분야에 활용되면서 산업의 패러다임  
변화를 추동하고 있다는 것이다. 전 세계적으로  
급속한 고령화가 진행되는 동시에 기술 발전도 빠  
르게 이루어짐에 따라 노인의 건강하고 독립적인  
생활을 지원하는 데 기술이 점점 더 중요한 역할  
을 하고 있다. 이에 따라 고령친화산업은 노인을  
대상으로 하는 단순 용품과 서비스를 넘어 고령자  
를 위한 스마트홈 장치, 웨어러블, 디지털헬스, 이  
동성·안전·실종방지 등 일상생활 관련 장치 및 시  
스템, 사회와의 연결을 위한 커뮤니티, 여가, 금융  
등 고령자의 전체 라이프스타일을 위한 산업으로  
확장되고 있다.

이처럼 노인의 고유한 과제와 요구사항을 해  
결하고 그들의 삶의 질을 향상시키기 위해 ICT,  
로봇, 모바일 기술, 인공지능, 앰비언트 시스템  
(ambient system)<sup>20)</sup>, 퍼베이시브 컴퓨팅(per-  
vasive computing)<sup>21)</sup>과 같은 기술이 활용되는  
것을 에이지테크(AgeTech)라고 한다.<sup>22)</sup>

20) 앰비언트 시스템이란 사람의 직접적인 입력이나 사람과의 상호작용 없  
이 센서를 사용하여 환경에 대한 정보를 수집하고 작업을 자율적으로 수  
행하는 컴퓨팅 시스템이다.

21) 퍼베이시브 컴퓨팅은 유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing)으로  
도 불리는데, '어디에나 널리 존재한다'는 의미처럼 계산 기능을 일상적  
인 개체에 내장하여 최종 사용자가 컴퓨터와 상호작용해야 할 필요성을  
최소화하는 방식으로 효과적으로 통신하고 유용한 작업을 수행할 수 있  
도록 하는 기술을 의미한다.

22) Pruchino(2019) [Andrew Sixsmith et al.(2022), *AgeTech, Cognitive Health, and Dementia*, Springer, p.1에서 재인용]. 이런 의미를  
갖는 또 다른 표현으로 제론테크놀로지(Gerontechnology)가 있는데,  
이는 노년학(Gerontology)과 기술(Technology)의 합성어이다.

실버경제의 확대와 더불어 에이지테크 시장은 차세대 프론티어 시장이라 일컬어질 정도로 빠른 성장이 기대되고 있다.<sup>23)</sup> 에이지테크 산업의 발전에서 구글, 애플과 같은 글로벌 대기업의 역할도 크지만, 스타트업과 벤처기업이 다양한 제품과 서비스를 개발하면서 중요한 역할을 하고 있다. 최신 기술 트렌드의 전시관인 라스베가스의 소비자 전자제품 박람회(Consumer Electronics Show, CES)에서는 에이지테크 쇼케이스(2023년)가 열리고 전시관(2024년)이 개설되어 한국을 포함한 여러 국가의 에이지테크 스타트업의 제품들이 소개되었는데, 이는 에이지테크 시장이 중요한 첨단 기술 시장으로 인식되고 있음을 보여준다.

에이지테크 시장이 빠르게 확대되는 배경에는 고령인구의 경제적 역할의 증가와 더불어, 의료비용의 증가 및 돌봄인력의 부족 문제가 있다. 우리나라뿐만 아니라 대부분의 선진국에서 인구 고령화와 함께 출산율이 하락하고 있으며 이 때문에 돌봄인력 부족이 전 세계적인 문제가 되고 있다. 이에 대한 해결책으로 에이지테크가 대두되고 있는 것이다. 또한 인구 고령화로 인해 전 세계적으로 의료비 부담이 증가하고 있다. 특히 공적 의료보험이 있는 국가에서 정부의 의료비 부담 증가는 심각한 문제가 되고 있는데, 의료비용 절감의 방법으로 에이지테크의 필요성이 강조되고 있다.

23) 미국의 유명 벤처투자자 도미니크 엔디콧(Dominic Endicott)은 2025년 까지 전 세계 에이지테크 시장이 2조 7,000억 달러(3,700조 원)에 이를 것으로 예상한다. Tina Woods(2019), "Age-Tech: The Next Frontier Market For Technology Disruption", *Forbes*, February 1, <https://www.forbes.com/sites/tinawoods/2019/02/01/age-tech-the-next-frontier-market-for-technology-disruption/?sh=71e11c546c84>(접속일: 2024.7.22).

해외 주요국들은 정부 차원에서 고령친화산업을 첨단기술 중심의 산업으로 발전시키기 위해 에이지테크 산업 지원 정책을 활발히 시행하고 있다. <표 4>에서는 대표적으로 미국, 영국, 일본, 중국의 에이지테크 산업에 대한 주요 지원 정책을 제시하였다.<sup>24)</sup>

미국은 국립보건원(National Institute of Health, NIH)<sup>25)</sup> 산하기관인 국립노화연구소(National Institute on Aging, NIA)에서 에이지테크 관련 중소기업 지원 사업을 실시한다. 이 사업은 고령자의 건강과 웰빙을 위한 인공지능(AI) 연구 지원 및 중소기업 프로그램의 한 부분이다. 국립노화연구소는 이 사업을 통해 에이지테크 중소기업의 디지털 기술 개발을 촉진하고, 고령자·의료서비스 제공자·간병인의 요구사항을 해결할 수 있는 연구·개발을 지원함으로써 고령자가 지역사회에서 계속 노년을 보낼 수 있는 여건을 조성하는 것을 목표로 한다.<sup>26)</sup>

영국은 비부처 공공기관(Non Departmental Public Body)<sup>27)</sup>인 영국 연구혁신기구(UK Research and Innovation, UKRI)에서 최신 기술을 활용한 고령자용 제품과 서비스 개발을 위해

24) 이하의 해외 주요국의 에이지테크 산업 지원 정책 내용은 한국보건산업진흥원(2023), "AI, IoT 등을 접목한 Age Tech(제품, 서비스) 정책 동향", 「Policy Issue Report」에 근거하였다.

25) 국립보건원은 미국 보건복지부(Department of Health and Human Services, HHS) 산하기관이다.

26) 미국의 AP통신사가 시카고대학 여론연구센터(NORC)와 공동 설립한 연구기관인 Associated Press-NORC Center for Public Affairs Research의 연구에 따르면, 대다수의 미국인(88%)은 노인 커뮤니티나 요양원보다 집(자신의 집 76%, 친구나 가족의 집 11%)에서 노후를 보내기를 바란다. [https://apnorc.org/wp-content/uploads/2021/04/LTC\\_Report\\_AgingatHome\\_final.pdf](https://apnorc.org/wp-content/uploads/2021/04/LTC_Report_AgingatHome_final.pdf)(접속일: 2024.7.22).

27) 영국에서 정부의 역할을 수행하지만 정부 부처의 일부는 아닌 공공기관을 말한다.

〈표 4〉 해외 주요국의 에이지테크 산업 주요 지원 정책

국가	지원기관	에이지테크 관련 지원 내용
미국	국립노화연구소 (National Institute on Aging, NIA) <sup>1)</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 에이지테크 관련 중소기업 지원</li> <li>- 노화의 조기 감지, 특성화, 모니터링을 위한 중소기업의 디지털 기술을 촉진</li> <li>- 고령자, 의료서비스 제공자, 간병인의 요구사항을 해결하고 고령자가 지역사회에 계속 거주할 수 있도록 사회적, 행동적, 환경적으로 지원하는 연구 및 개발을 우선 지원</li> <li>- 보철장치, 보조장치, 로봇공학, 디지털·소프트웨어 기술(차세대 조기발견 테스트기·간병인 솔루션 등) 등</li> </ul>
영국	영국 연구혁신기구 (UK Research and Innovation, UKRI) <sup>2)</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고령자를 위한 디자인 상(Designed for Aging Awards)</li> <li>- 25개 이상 프로젝트에 2,000만 파운드(350억 원) 지원</li> <li>- 고령층에 적합한 아이디어와 기술을 개발하고 건강과 삶의 질을 향상시키도록 장려</li> <li>- 고령층을 위해 최신 기술을 활용한 제품과 서비스 개발 도모</li> <li>- 고령층과 공동 설계를 통해 전통 보조운동 기계부터 시각 장애인을 위한 스마트 내비게이션 시스템에 이르기까지 고령층의 요구 충족이 목표</li> </ul>
	영국 연구혁신기구(UKRI) Zinc社(에이지테크 벤처기업)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건강한 노년 촉진 상(Healthy Aging Catalyst Awards)</li> <li>- 제품과 서비스로 전환 가능한 에이지테크 연구 진행자에게 펀딩, 전문가 코칭, Zinc社 지원 제공</li> <li>- 파킨슨병 환자를 위한 홈 모니터링 기기, AI를 활용하여 간병인에게 복잡한 간병 업무를 지원해 주는 가상 진료 파트너 플랫폼, 고령자의 사회적 연결과 운동 촉진을 지원하는 지능형 대화 프로그램 등</li> </ul>
일본	후생노동성 경제산업성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 돌봄 로봇 개발·보급 촉진 사업</li> <li>- 6분야에 대한 로봇 기술 개발 및 도입 지원</li> <li>· 리프팅(lifting), 이동, 배변, 모니터링 및 커뮤니케이션, 목욕, 돌봄 업무</li> <li>- 돌봄 로봇 도입에 대한 보조금 지원 및 개호보험 서비스 적용(복지용구 대여)</li> </ul>
	후생노동성 (주식회사 NTT 데이터 경영연구소에 위탁)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 돌봄 로봇의 개발·실증·보급을 위한 플랫폼 구축 사업</li> <li>- 돌봄 로봇 개발 기업과 돌봄 시설이 연계될 수 있는 상담 창구를 설치하여 리빙 랩(Living Lab)의 네트 워크 구축</li> <li>- 리빙 랩 네트워크를 통해 개발 및 실증에 관한 조언 제공(컨설팅, 실험실 사용·분석 등의 비용은 후생 노동성이 부담)</li> <li>- 실증에 협력하는 돌봄 시설과 개발 기업 매칭(대규모 실증 앞선)</li> </ul>
중국	공업정보화부 민정부 국가위생건강위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• '제14차 5개년(2021~2025) 계획'에서 고령자 사업을 국가 전략으로 격상</li> <li>- 중국 국가 고령자 사업의 발전과 양로 서비스 체계에 관한 계획에 '실버경제 발전'을 포함 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 고령자용 제품의 연구개발 및 제조 강화</li> <li>· 산업 클러스터(노인 돌봄 산업 협력 파크)의 발전 장려</li> <li>· 고령자용 제품의 지능형 업그레이드 촉진</li> </ul> </li> <li>• 스마트 건강·양로 산업 발전 행동 계획(2021~2025년) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가정(재택), 지역사회, 전문 돌봄기관을 위한 플랫폼과 시스템을 기반으로 IoT화, 인터넷화, 지능화된 노후 서비스를 신속하고 효율적으로 제공</li> <li>- 스마트 노인 돌봄을 위한 6가지 중점 임무 제시 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 제품 공급 능력 향상(고령자 모니터링, 홈서비스 로봇 등 5대 제품 중점 개발 육성 등)</li> <li>· 데이터 활용 능력 향상(건강 및 고령자 케어를 위한 지역 빅데이터센터 구축 장려 등)</li> <li>· 건강 관리 능력 향상(원격의료, 인터넷+돌봄 서비스 육성 등)</li> <li>· 노인 돌봄 서비스 능력 향상(스마트 노인 돌봄을 위한 솔루션 개발 등)</li> <li>· 고령층 스마트 기술 활용 능력 향상(고령층에 적합한 기술 개발 기업 장려, 고령자 교육 등)</li> <li>· 공공 서비스 능력 향상(파일럿 실증 실험을 위한 데모 파크·데모 타운·데모 기지 건설, 표준 제정·창업 인큐베이터 등 5대 업무 추진 등)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

자료: 한국보건산업진흥원(2023), "AI, IoT 등을 접목한 Age Tech(제품, 서비스) 정책 동향", 「Policy Issue Report」, pp. 3-24의 관련 내용을 표로 정리.

주: 1) 미국 국립보건원(National Institute of Health, NIH)의 산하기관이다.

2) 영국의 공공기관으로 과학혁신기술부(Department for Science, Innovation and Technology, DSIT)의 과학 예산을 통해 연구 및 혁신 자금을 지원한다.

“고령자를 위한 디자인 상(Designed for Aging Awards)” 프로그램을 실시하여, 25개 이상 프로젝트에 2,000만 파운드(350억 원)를 지원하였다. 또한 연구혁신기구는 민간 에이지테크 벤처기업인 Zinc社와 함께 “건강한 노년 촉진 상(Healthy Aging Catalyst Awards)”을 실시하였다. 이 프로그램은 제품과 서비스로 전환 가능한, 즉 시장화 가능한 에이지테크를 연구하는 연구자에게 자금과 전문가 자문을 제공하고 Zinc社의 지원을 제공하는 사업이다. 이러한 사업들을 통해 다양한 에이지테크 제품과 서비스가 개발되었다.

일본은 후생노동성이 경제산업성과 함께 돌봄 로봇의 개발·보급 촉진 사업을 시행하고 있다. 리프팅(lifting)·이동·배변·모니터링 및 커뮤니케이션·목욕·돌봄 업무 등 6개 분야를 중점으로, 돌봄 로봇 도입에 대한 보조금 지급 및 개호보험 서비스 적용 등을 통해 기술 개발과 보급을 지원한다. 또한 후생노동성은 노인 및 돌봄 인력의 필요에 보다 부합하는 기술 개발을 지원하기 위해 돌봄 로봇 개발 기업이 폭넓게 기술 개발 및 실증을 할 수 있도록 기업과 돌봄 시설이 연계될 수 있는 네트워크 구축 및 양자 매칭 사업도 실시한다.

중국 정부는 2021년 3월 발표된 ‘제14차 5개년(2021~2025) 계획’에서 고령자 사업을 국가 전략

으로 격상하였으며, 그 안에 고령자용 제품의 연구 개발 및 제조 강화, 노인 돌봄 산업 협력 파크 등 산업 클러스터의 발전 장려, 고령자용 제품의 지능형 업그レード 촉진을 주요 내용으로 하는 실버경제의 발전을 포함시켰다. 이에 따라 같은 해 10월 공업정보화부, 민정부, 국가위생건강위원회가 ‘스마트 건강·양로 산업 발전 행동 계획(2021~2025)’을 발표하였다. 행동 계획은 가정(주택), 지역사회, 전문 돌봄기관을 위한 플랫폼과 시스템을 구축하고 이를 기반으로 IoT화, 인터넷화, 지능화된 노후 서비스를 신속하고 효율적으로 제공하는 것을 목표로 제시하였다. 그리고 이를 달성하기 위해 ① 제품 공급 능력 향상(고령자 모니터링, 홈서비스 로봇 등 5대 제품 중점 개발 육성 등), ② 데이터 활용 능력 향상(건강 및 고령자 케어를 위한 지역 빅데이터센터 구축 장려 등), ③ 건강 관리 능력 향상(원격의료, 인터넷+돌봄 서비스 육성 등), ④ 노인 돌봄 서비스 능력 향상(스마트 노인 돌봄을 위한 솔루션 개발 등), ⑤ 고령층 스마트 기술 활용 능력 향상(고령층에 적합한 기술 개발 기업 장려, 고령자 교육 등), ⑥ 공공 서비스 능력 향상(파일럿 실증 실험을 위한 데모 파크·데모 타운·데모 기지 건설, 표준 제정·창업 인큐베이터 등 5대 업무 추진 등)의 여섯 가지 중점 임무를 제시하였다.

## 6. 한국의 고령친화산업 정책 방향에 대한 시사점

한국은 50세 이상 노인의 소비지출이 전체의 절반을 상회하고 이러한 소비지출이 GDP에 직·

간접적으로 미치는 효과가 30%에 이를 정도로 실버경제의 영향력이 크다. 그러나 이와 같은 실버

경제의 위상에 비해 고령친화산업의 발전은 상당히 뒤쳐져 있다. 보건복지부·한국보건산업진흥원(2022)에서 고령친화산업의 시장 규모를 추정하였으나 실버경제와 고령친화산업의 개념이 명확히 구분되지 않은 채 대상 산업이 선정되어 고령친화산업으로 보기 어려운 산업들이 추정 대상에 포함되었다. 이런 사정을 감안하면 한국의 고령친화산업 규모는 GDP 대비 1%대이거나 그 이하일 가능성도 있다. 실버경제와 고령친화산업의 개념이 다름에도 불구하고, 양자의 GDP 대비 비중이 이 정도로 차이가 난다는 사실로부터 고령친화산업의 발전이 상당히 뒤쳐져 있다고 할 수 있다.

한국은 실버경제가 확대되는 동시에 돌봄인력의 부족 및 의료비용의 증가 문제에 직면해 있다. 그런데 이런 상황은 한국뿐만 아니라 미국, 영국, 일본, 중국 등 해외 주요국이 모두 겪고 있는 상황이다. 이에 이 국가들은 한편으로 노인의 경제력 확대를 산업 육성으로 연결하고 다른 한편으로 돌봄인력 부족 및 의료비용 증가 문제를 완화하기 위해 정부 차원에서 적극적인 정책을 추진하고 있다. 즉, 고령친화산업을 첨단기술 중심의 산업으로 발전시키기 위해 에이지테크 산업 지원 정책을 활발히 시행하고 있다.

실버경제의 영향력에 비한 고령친화산업의 더딘 발전과 해외 주요국의 활발한 에이지테크 산업 지원 정책을 볼 때 한국도 정부의 적극적인 정책 개입이 필요해 보인다. 그러나 오히려 그동안 시행해 오던 고령친화산업 육성사업 예산이 2024년에 전액 삭감되는 등 고령친화산업의 첨단기술 중심 산업으로의 육성을 위한 계획이 상당히 미흡한 상황이다. 한국에서 고령자용 돌봄 로봇이나

지능형 제품의 개발이 늦춰지면 미국, 일본, 중국 등 해외 제품이 한국 시장에 들어오게 되어 실버경제 확대의 중요한 과실이 해외 기업에 돌아가게 될 수도 있다.

관련 예산의 전액 삭감뿐만 아니라 앞서 5년 주기의 “저출산·고령사회 기본계획”에 “고령친화산업 발전계획”이 포함되도록 법적으로 규정되어 있다고 하였는데, 2020년에 발표된 제4차(2021~2025) 저출산·고령사회 기본계획에 고령친화산업과 관련된 내용은 전혀 포함되어 있지 않다.<sup>28)</sup> 정책 측면에서든 그 정책을 집행하는 예산 측면에서든 현재 한국에서 고령친화산업 육성을 위한 계획이 사실상 없다고 할 수 있다.

따라서 차제에 에이지테크 중심의 고령친화산업 발전 정책을 종합적으로 기획할 필요가 있다. 우선 실버경제와 고령친화산업 개념을 명확히 구분하고 각각의 현황을 파악할 필요가 있다. 특히 고령친화산업의 경우 ‘노인을 주요 수요자로 하는’ 산업이라는 개념에 입각하여 그 범위와 대상을 명확히 설정함으로써 정책 대상을 분명히 할 필요가 있다.

그리고 고령친화산업을 실질적인 정부 산업정책의 대상으로 삼을 필요가 있다. 현재에도 산업통상자원부의 첨단로봇 기술개발 사업에 돌봄 로봇이 포함되는 등 에이지테크 관련 지원사업이 부분적으로 이루어지고 있다. 그러나 개별 관련 부처에서든 정부 종합적으로든 고령친화산업을 대상으로 한 정책이 없기 때문에 현재 고령친화산업 관련 정부 정책이 어떤 부처에서 얼마나 이루

28) 관계부처합동(2020), 제4차 저출산·고령사회 기본계획, 12월.

어지고 있는지, 또한 향후 어떤 정책이 이루어질 지도 전체적으로 파악되지 않고 있다. 일본과 중국처럼 고령친화산업과 관련되는 부처가 함께 협력하여 첨단기술 중심의 고령친화산업 발전을

위한 종합 계획을 마련·시행함으로써 고령화로 인한 사회적, 경제적 부담을 완화하고 동시에 고령친화산업을 신성장 산업으로 발전시킬 필요가 있다. 



김숙경

서비스산업연구본부 서비스산업혁신실 선임연구위원  
skkim@kiet.re.kr / 044-287-3031

「디지털화에 따른 제조서비스업의 혁신 활성화 방안 연구」(공저, 2023)  
「서비스산업 맞춤형 지원체계 수립을 위한 실태조사」(공저, 2023)